

Centro Universitário Barão de Mauá
Curso de Bacharelado em Ciência da Computação

Trabalho 2º bimestre

**Eduardo Baroni,
João Victor Zani,
Rogério Araújo,
Rogério Kamada, Pedro
Henrique Saito**

**Eduardo Baroni,
João Victor Zani,
Rogério Araújo,
Rogério Kamada, Pedro
Henrique Saito**

Trabalho 2º bimestre

Relatório técnico-científico referente ao segundo módulo de estágio, da disciplina de Programação para Dispositivos Móveis apresentado ao Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário Barão de Mauá, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação.

Orientador: Prof. Me. Gabriel Bazo

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Aplicativo rodando em ambiente virtual	6
Figura 2: Aplicativo com um dos jogadores ganhando	7

SUMÁRIO

1. Descrição do aplicativo	5
2. Especificação técnica	5
3. Processo de desenvolvimento	5
4. Screenshots das telas	6

1. Descrição do aplicativo

O aplicativo cria um tabuleiro 3x3 onde é possível colocar “peças” X ou O. Onde o objetivo do jogo é conseguir fazer uma sequência de X ou O em linha, coluna ou diagonal. Sendo possível, as peças X ganharem, ou as peças O, ou ainda dar empate, também chamado de “velha” (nome do jogo). Jogadores têm turnos alternados, onde escolhem a posição para colocar a sua peça (a posição não pode estar ocupada com outra peça). O público alvo são pessoas interessadas em jogar o jogo da velha, podendo ser crianças, adultos e idosos.

2. Especificação técnica

As funcionalidades do aplicativo são, adicionar uma "peça" X, uma "peça" O ou resetar o jogo.

Foi utilizado o Android Studio como ambiente de desenvolvimento e a linguagem Kotlin para o desenvolvimento do aplicativo.

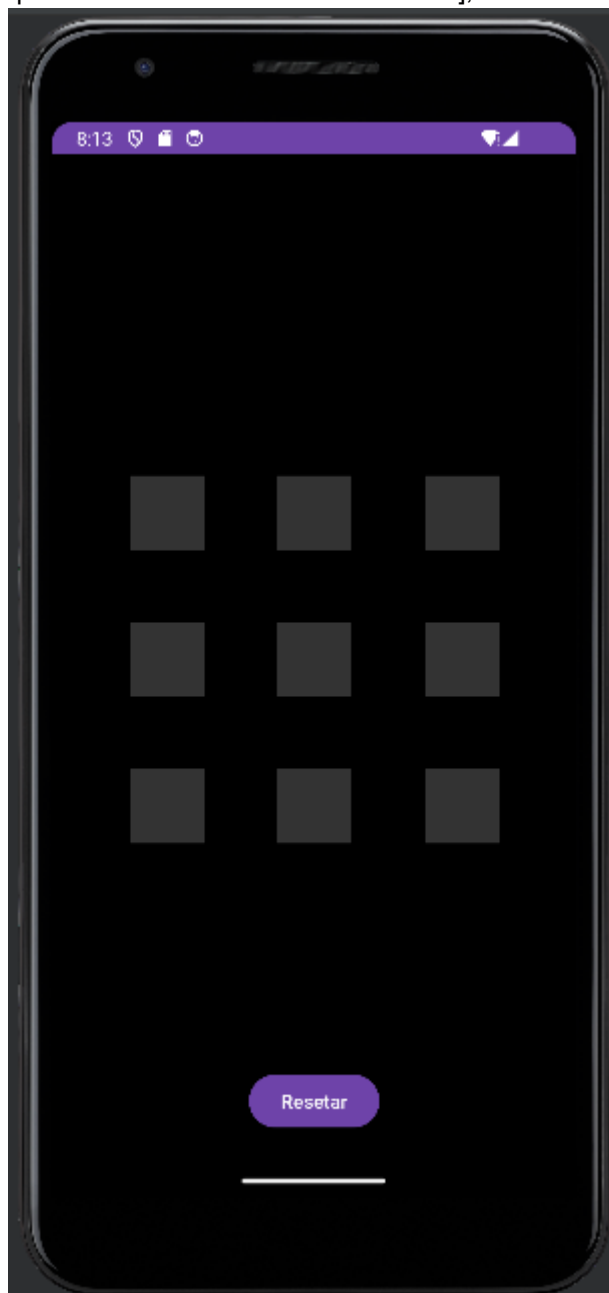
Foram utilizadas as bibliotecas nativas do Android Studio, como AppCompatActivity, Bundle, Button, ImageView e Toast.

3. Processo de desenvolvimento

Como utilizamos bibliotecas nativas do Android Studio, sendo assim não houveram complicações no desenvolvimento.

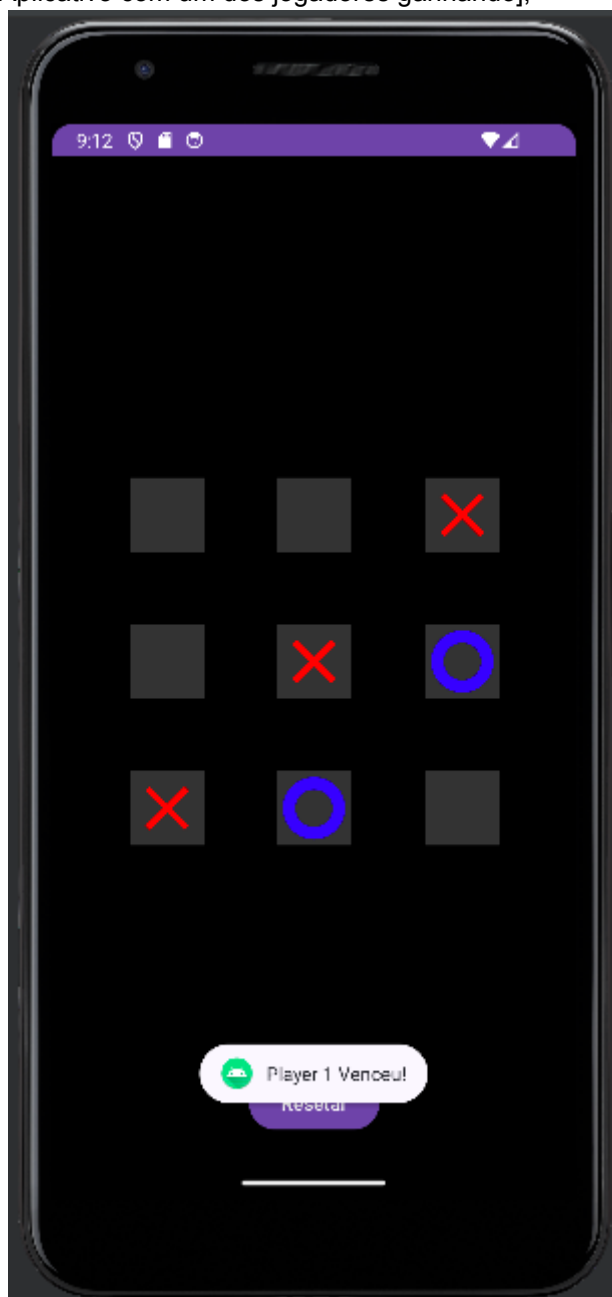
4. Screenshots das telas

[Figura 1: Aplicativo rodando em ambiente virtual];



Fonte: Autor Próprio, 2023

[Figura 2: Aplicativo com um dos jogadores ganhando];



Fonte: Autor Próprio, 2023